
Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Sekolah Swasta Di Kabupaten Bandung

Heny Hendrayati, Disman
Program Studi Manajemen SPs
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: henyhendrayati@upi.edu

Submitted: 12 Desember 2022 - Revision: 21 Desember 2022 - Accepted: 03 Januari 2023 Available - Online: 31 Mei 2023

ABSTRAK

Kewajiban belajar di rumah melalui aplikasi tertentu ataupun pembelajaran daring merupakan contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan Pendidikan era Revolusi 4.0. Bagaimana tidak baik pengajar maupun peserta didik dipacu untuk memahami setidaknya penggunaan teknologi digital. Di sisi lain peserta didik juga dipaksa untuk mengeksplor teknologi dan informasi dan menyalurkan kreatifitasnya melalui inovasi-inovasi dalam tugas-tugas yang diberikan. Media pembelajaran yang umum digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar adalah video. Saat ini video yang dibuat hanya sebatas guru yang memaparkan materi tanpa ada konten menarik di dalamnya. Hal ini dapat mengakibatkan timbulnya kejenuhan siswa dalam belajar. Maka dari itu, peneliti berencana untuk membuat konten video berbasis animasi yang diharapkan dapat menarik atensi, antusiasme, dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas, media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang sesuai, khususnya untuk menunjang kegiatan belajar daring saat ini masih menjadi kendala. Salah satu sekolah swasta di Kabupaten yang bernaung pada Yayasan Pendidikan Handayani 1979, yaitu SMA Handayani 1 Pameungpeuk sudah mencoba menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran daring, yaitu memanfaatkan channel Youtube yang didalamnya memuat video pembelajaran dari para guru di sekolah tersebut. Hal ini berarti, sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran jenis multimedia. Namun sayangnya, jenis multimedia yang digunakan baru sebatas penggunaan slide yang disertai suara. Maka dari itu, diperlukan peningkatan kompetensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran jenis multimedia dalam bentuk lain, misalnya menggunakan bentuk media animasi. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional, dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi atau sebagai bahan ajar. Animasi juga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Handayani 1 Pameungpeuk. Selain itu, juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

.Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi.

ABSTRACT

The obligation to study at home through certain applications or online learning is an example of service in the education sector that accelerates the implementation of Revolutionary Education 4.0. How not both teachers and students are encouraged to understand at least the use of digital technology. On the other hand, students are also forced to explore technology and information and channel their creativity through innovations in the tasks given. The learning media that is commonly used to support the teaching and learning process is video. Currently the videos that are made are only limited to teachers who explain the material without any interesting content in it. This can lead to student boredom in learning. Therefore, the researcher plans to create animation-based video content that

is expected to attract students' attention, enthusiasm, and interest in learning. Based on the explanation above, learning media is an important part in the implementation of education in schools, but the use of appropriate learning media, especially to support online learning activities is currently still an obstacle. One of the private schools in the Regency that is under the auspices of the 1979 Handayani Education Foundation, namely SMA Handayani 1 Pameungpeuk has tried to use appropriate learning media for online learning activities, namely utilizing the Youtube channel which contains learning videos from the teachers at the school. This means, the school uses multimedia-type learning media. But unfortunately, the type of multimedia used is only limited to the use of slides accompanied by sound. Therefore, it is necessary to increase the competence of teachers to make multimedia learning media in other forms, for example using the form of animated media. Animation is a form of moving visuals that can be used to explain subject matter that is difficult to convey conventionally, by being integrated into other media such as videos, presentations or as teaching materials. Animation is also suitable for explaining subject matter that is directly difficult to present in class or delivered in book form. With the use of animated videos as learning media, it is expected to improve the quality of learning at SMA Handayani 1 Pameungpeuk. In addition, it is also expected to increase student motivation in learning.

Keyword: *Learning Media, Animation*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang memasuki era revolusi 4.0, teknologi saat ini berkembang begitu pesat. Hal ini berdampak pada semua bidang kehidupan, tak terkecuali bidang Pendidikan. Perkembangan teknologi dapat mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Dalam bidang Pendidikan, teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Yuberti, 2015: 137). Kewajiban belajar di rumah melalui aplikasi tertentu ataupun pembelajaran daring merupakan contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan Pendidikan era Revolusi 4.0. Bagaimana tidak baik pengajar maupun peserta didik dipacu untuk memahami setidaknya penggunaan teknologi digital. Di sisi lain peserta didik juga dipaksa untuk mengeksplor teknologi dan informasi dan menyalurkan kreatifitasnya melalui inovasi-inovasi dalam tugas-tugas yang diberikan. Media pembelajaran yang umum digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar adalah video. Saat ini video yang dibuat hanya sebatas guru yang memaparkan materi tanpa ada konten menarik di dalamnya.

Hal ini dapat mengakibatkan timbulnya kejenuhan siswa dalam belajar. Maka dari itu, peneliti berencana untuk membuat konten video berbasis animasi yang diharapkan dapat menarik atensi, antusiasme, dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas, media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang sesuai, khususnya untuk menunjang kegiatan belajar daring saat ini masih menjadi kendala. Salah satu sekolah swasta di Kabupaten yang bernaung pada Yayasan Pendidikan Handayani 1979, yaitu SMA Handayani 1 Pameungpeuk sudah mencoba menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran daring, yaitu memanfaatkan channel Youtube yang didalamnya memuat video pembelajaran dari para guru di sekolah tersebut. Hal ini berarti, sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran jenis multimedia. Namun sayangnya, jenis multimedia yang digunakan baru sebatas penggunaan slide yang disertai suara. Maka dari itu, diperlukan peningkatan kompetensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran jenis multimedia dalam bentuk lain, misalnya menggunakan bentuk media animasi. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran

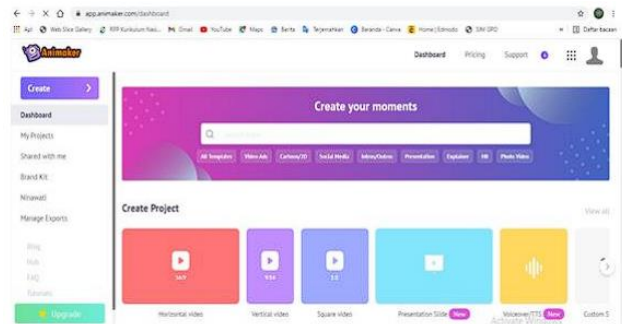
yang sulit disampaikan secara konvensional, dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi atau sebagai bahan ajar. Animasi juga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Handayani 1 Pameungpeuk. Selain itu, juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

2. METODE

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang akan dilakukan adalah memfasilitasi sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Handayani 1979 untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi. Melalui PKM ini sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Handayani 1979 akan diberikan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut. (1) Identifikasi masalah yang dihadapi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. (2) Workshop dan sosialisasi kepada guru mengenai media pembelajaran berbasis animasi (3) Evaluasi dan perbaikan media pembelajaran berbasis animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan asyarakat (PKM) yang dilakukan dalam kegiatan ini diawali dengan workshop dan sosialisasi terkait pembuatan media. Pada kegiatan workshop dan sosialisasi telah dikenalkan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi.



Gambar 1

Halaman Utama Salah Satu Aplikasi Berbasis Animasi

Setelah dilakukan sosialisasi, guru membuat media pembelajaran berbasis animasi, yang kemudian media tersebut di upload di channel Youtube "YPH 1979 Official". Adapun aplikasi yang banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis animasi adalah Animaker, Zepeto, dan Toontastic. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan dalam pengoperasian aplikasi, juga dapat dilakukan pada handphone masing-masing guru. Berikut adalah salah satu media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru menggunakan aplikasi-analisis berbasis animasi.



Gambar 2

Salah Satu Media Yang Sudah di Share

Melalui media ini diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran daring saat ini.

4. SIMPULAN

Dari kegiatan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru terkait pentingnya media

pembelajaran menarik berbasis animasi menyesuaikan keadaan saat ini sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan telah dihasilkannya media pembelajaran berbasis animasi yang kemudian tersedia di channel “YPH 1979 Official”. Saran agar konten dalam channel lebih baik dan menarik lagi, diadakan pelatihan lebih lanjut kepada guru terkait cara membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi-aplikasi yang mudah dipelajari oleh guru. Kemudian, untuk guru yang membutuhkan kegiatan praktek dalam pembelajaran, agar dapat mengembangkan video pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa mengikuti kegiatan di rumahnya masing-masing

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. R. (n.d.). Pemanfaatan Arifin, R. W. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4.1.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Janzuli, I. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Listrik Dinamis SMK Wisudha Karya Kudus pada Kelas X. *Speed Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7.1.
- Nana Sudjana, A. R. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yuberti. (2015). Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 04.